



**University of  
Zurich**<sup>UZH</sup>

**Zurich Open Repository and  
Archive**

University of Zurich  
University Library  
Strickhofstrasse 39  
CH-8057 Zurich  
[www.zora.uzh.ch](http://www.zora.uzh.ch)

---

Year: 2016

---

## **Everything in the World is About Sex, Except Sex. Sex is About Power. Die Funktion der Sexpositions in GoT**

Spiegel, Simon

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-129242>

Book Section

Published Version

Originally published at:

Spiegel, Simon (2016). Everything in the World is About Sex, Except Sex. Sex is About Power. Die Funktion der Sexpositions in GoT. In: May, Markus; Baumann, Michael; Baumgartner, Michael; Eder, Tobias. Die Welt von »Game of Thrones« Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Bielefeld: transcript, Bielefeld, 369-384.

Markus May, Michael Baumann,  
Robert Baumgartner, Tobias Eder (Hg.)



# DIE WELT VON »GAME OF THRONES«

Kulturwissenschaftliche  
Perspektiven auf  
George R.R. Martins  
»A Song of Ice and Fire«

**[transcript]** Edition Kulturwissenschaft

**Aus:**

*Markus May, Michael Baumann,  
Robert Baumgartner, Tobias Eder (Hg.)*

## **Die Welt von »Game of Thrones«**

Kulturwissenschaftliche Perspektiven

auf George R.R. Martins »A Song of Ice and Fire«

September 2016, 400 Seiten, kart., 29,99 €, ISBN 978-3-8376-3700-7

George R.R. Martins »A Song of Ice and Fire« / »Game of Thrones« fasziniert ein Massenpublikum ebenso wie die Kritiker in den gehobenen Feuilletons. Die interdisziplinären Beiträge des Bandes spüren der Popularität von Martins komplexer »secondary world« in ihren medialen Ausprägungen als Buch, Film und Computerspiel nach. Dabei schafft die methodische Vielseitigkeit der Beiträge (aus Literatur-, Geschichts-, Politik-, Film-, Religions-, Musikwissenschaft, Mediävistik und Game Studies) neue Perspektiven auf zahlreiche inhaltliche wie poetologische Aspekte der »Welt von Eis und Feuer« – von der Rolle von Religion und Sexualität über die Dynamik von Herrschaft und Gewalt bis zur Funktion von Rätseln und Prophezeiungen.

**Markus May** (PD Dr. phil.), **Michael Baumann** (M.A.), **Robert Baumgartner** (M.A.) und **Tobias Eder** (M.A.) forschen und lehren an der Ludwig-Maximilians-Universität München.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

[www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3700-7](http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-3700-7)

## **Fire and Ice**

Some say the world will end in fire,  
Some say in ice.  
From what I've tasted of desire  
I hold with those who favor fire.  
But if it had to perish twice,  
I think I know enough of hate  
To say that for destruction ice  
Is also great  
And would suffice.

(Robert Frost, Harper's Magazine, Dezember 1920, S. 67)

# Inhalt

---

Vorwort | 11

Siglenliste | 27

## 1. »All dwarves are bastards in their fathers' eyes.« Familien-Politik und dynastische Fragen

Power in a King's Blood.

Genealogie als Schlüsselmotiv in *ASOIAF*

*Stefan Donecker* | 31

Mad, Bad and Dangerous to Know, or The Pride of the Rock?

Expeditionen in die symbolische Höhle der Löwen von Lannister

*Anja Müller* | 45

## 2. »Sharp steel and strong arms rule this world, don't ever believe any different.« Kulturgeographie und Geopolitik

Der Norden als Topos und Chance.

Antagonisten, Antistruktur und (Anti-)Helden in *ASOIAF*

*Igor Eberhard* | 63

Beyond the Wall.

Alteritätsdiskurse in *GOT*

*Mario Grizelj* | 81

**3. »The gods are blind. And men only see what they wish.«  
Religion und Mythen**

»What is dead may never die, but rises again, harder and stronger.«

Religion als Macht in *ASOIAF*

*Rainer Emig* | 103

Feuer innerhalb und außerhalb von *ASOIAF*.

*Dominic Frenschkowski* | 113

Mythologien des Nordens: von Hyperborea nach Westeros.

Eine mythologische Amplifikation zu *ASOIAF*

*Marco Frenschkowski* | 127

7=1: Der Glaube an die Sieben als synthetische Religion  
zwischen Apodiktik und Paraklese

*Johannes Rüster* | 141

**4. »If a girl can't fight,  
why should she have a coat of arms?«  
Gender-Diskurse und soziale Fragen**

Bastarde und Barbaren.

Utopien des Hybriden in *GOT*

*Hans Richard Brittnacher* | 157

»A Knight's a sword with a horse.«

Bilder von Ritterschaft und die Waffen der Frauen in *ASOIAF*

*Corinna Dörrich* | 173

Von Kriegerinnen und Gebärmaschinen.

Weibliche Figuren in *GOT*-Computerspielen

*Felix Schröter* | 193

**5. »When you play the game of thrones,  
you win or you die. There is no middle ground.«  
Ethik, Moral und Politik**

The king is dead – long live the Throne?

Zur Herrschaftsstruktur in *ASOIAF*

*Michael Baumann* | 213

Die drei Drachen des Königs.  
Politische Theologie in *ASOIAF*  
*Christoph Petersen* | 227

Realistische Fantastik.  
Macht in *ASOIAF*  
*Peter Seyferth* | 247

**6. »A reader lives a thousand lives before he dies [...].  
The man who never reads lives only one.«  
Das Archiv und die Medienreflexion**

Myrish Swamps and Fat Pink Masts.  
Sexualität in *ASOIAF/GOT* und die Konventionen der Fantasy  
*Robert Baumgartner* | 267

Fechten als Strukturelement.  
Binnennarrative Transformation des Zweikampfes in *ASOIAF*  
*Matthias Langenbahn* | 281

Techniken und Funktionen von Filmmusik am Beispiel von *GOT*  
*Christian Weng* | 293

**7. »Prophecy is like a half-trained mule [...]. It looks as though it  
wmight be useful, but the moment you trust in it,  
it kicks you in the head.«  
Rätsel und Mystifikation, Träume und Prophezeiungen**

Warlocks, Wargs and White Walkers.  
Obskures und Übernatürliches als Phänomene des Fremden in *ASOIAF*  
*Tobias Eder* | 309

»The Gods are blind. And men see only what they wish.«  
Zur Funktion der Mystifikationen und Rätsel in *ASOIAF*  
*Markus May* | 321

**8. »The oak recalls the acorn, the acorn dreams of the oak,  
the stump lives in them both.«  
Transmedialität**

Der Drache hat drei Köpfe.

Das *GOT*-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel

*Franziska Ascher* | 339

»I'm almost a man grown.«

Zur Verhandlung von Kindheit und Jugend in *ASOIAF* und *GOT*

*Maria Kutscherow* | 355

»Everything in the world is about sex, except sex. Sex is about power.«

Die Funktion der Sexpositions in *GOT*

*Simon Spiegel* | 369

»I read the fucking books!«

Subkulturelle Reaktionen auf den Medien- und Publikumswechsel  
von *ASOIAF* zu *GOT*

*Tobias Unterhuber* | 385

Autorinnen und Autoren | 395



## Vorwort

---

George R.R. Martins Fantasy-Zyklus *A Song of Ice and Fire (ASOIAF)*, von dem seit 1996 bislang fünf Romane erschienen sind, hat es nicht allein in die amerikanischen und europäischen Bestseller-Listen geschafft, vielmehr zeigen sich auch die Kritiker solcher bekanntermaßen wenig phantastikaffinen Zeitungen wie der *Washington Post* oder der *FAZ* durchaus von *ASOIAF* angetan. Die Reihe gilt vielen Interpreten bereits als eine der ernsthaftesten künstlerischen Unternehmungen zur Wiederbelebung des ansonsten häufig durch stereotypes Mittelmaß gekennzeichneten Genres der *High Fantasy* seit Tolkien und den Inklings.

Dieser Erfolg und das Faszinationspotential, auf dem er beruht, manifestieren sich neben den stetig wachsenden Verkaufszahlen – der vierte Band, *A Feast for Crows*, erreichte sofort nach seinem Erscheinen 2005 die Spitzenposition der amerikanischen Bestseller-Listen – auch in Phänomenen der Zweitverwertung wie (Computer-)Spielen, Fanartikeln sowie vor allem der Fernsehserie von HBO, *Game of Thrones (GOT)*. Die seit März 2012 auch im deutschen FreeTV ausgestrahlte erste Staffel wurde für über 80 Millionen Dollar produziert. Die fünfte Staffel wurde 2015 für 24 Emmys, die höchste amerikanische Fernsehauszeichnung, nominiert – ein Rekord, der durch die diesjährigen 23 Nominierungen für die Serie eindrucksvoll bestätigt wird; mittlerweile ist die siebte Staffel in Produktion. Hinzu kommt eine ausgeprägte Fankultur mit mehreren aufwendig designten Websites<sup>1</sup>, die *ASOIAF/GOT* gewidmet sind, sowie den in der Fantasy-Szene üblichen, turnusmäßig abgehaltenen Fan-Cons.<sup>2</sup>

Ein wesentlicher Grund für den Erfolg der Serie liegt in ihrer Kombination von klassischen Ingredienzien der Fantasy mit für dieses Genre ungewöhnlich

---

**1** | Beispielsweise wäre hier auf die freien Enzyklopädien nach dem Muster der Wikipedia zu verweisen wie <awoiaf.westeros.org> und <iceandfire.wikia.com/wiki/A\_Song\_of\_Ice\_and\_Fire\_Wiki>, die auch für kulturwissenschaftlich Schreibende äußerst dankbare Volltextsuche unter <asearchoficeandfire.com> und speziell für die HBO-Serie etwa <history-behind-game-of-thrones.com>, vor allem aber <watchersonthewall.com>.

**2** | Vor allem die ›Ice and Fire Con‹, jährlich seit 2013 (<www.iceandfirecon.com>), oder auch die 2017 geplante ›Con of Thrones‹ (<conofthrones.com>).

komplexen psychologischen Elementen und narrativen Verfahren (zur Genre-Problematik des Begriffs »Fantasy« siehe Attebery 1992: 1-17). Während ein ausdifferenzierter Entwurf einer mittelalterliche Züge tragenden »secondary world« mit unterschiedlichen Kulturen, Nationen, Ethnien und Sprachen einschließlich einer »quasi-historischen Tiefenschicht«<sup>3</sup>, die durch Mythen und Erzählungen tradiert wird, zum Standard-Repertoire der Fantasy gehört, weisen Themen und Motive wie der Kampf verschiedener Dynastien um die Vorherrschaft eines »vereinigten Königreichs« eher auf die englische Geschichte im Zeitalter der Rosenkriege (Adair 2016a, Adair 2016b u.a.), die schon Shakespeare in seinen Historien verarbeitet hat, sodass Andreas Kilb in der *FAZ* vom 22. März 2012 anlässlich der Ausstrahlung der ersten Staffel von *GOT* zutreffend von einer »Fabel aus dem Geist von Shakespeares Königsdramen« gesprochen hat. Doch auch die Tradierungszusammenhänge wie unterschiedliche Weisen der Geschichtsschreibung, der Fixierung von Wissensordnungen sowie der oftmals divergenten Relation von individuellem, kommunikativem und kollektivem Gedächtnis werden innerhalb der Diegese hinterfragt – die Fiktion trägt mithin selbst die Züge von Wissensarchäologie und Medienkritik.

Zudem werden die innerhalb des Genres schon in ihrer Wirkungsweise mehr oder minder verbrauchten Motive und Topoi wie Fabelwesen, Magie und Schwertkampf eher sparsam eingesetzt (zur Topik der Fantasy siehe Wynne Jones 2006), die Darstellung konzentriert sich stärker auf die Psychologie und Motivationen der Charaktere, was schon in dem für die Fantasy ungewöhnlichen narrativen Modus deutlich wird, der stringent durchgehalten ist: Jedes Kapitel<sup>4</sup> wird konsequent in der dritten Person aus der Perspektive einer Reflektorfigur erzählt, wobei sich die Liste der Figuren, die als Reflektorfiguren fungieren, von Band zu Band erweitert. Die Vielstimmigkeit, so könnte man mit Michail M. Bachtin konstatieren (Bachtin 1979: 183), nimmt in dem Maße zu, wie sich die epische Welt zu einem pluriregionalen, polyphonen Universum ausweitet, das durch immer mehr konfligierende Bewusstseine mit unterschiedlichen Agenden repräsentiert wird.

Ebenso ungewöhnlich für das doch ansonsten sehr maskulin dominierte Genre ist das außergewöhnliche Spektrum und die wesentliche Bedeutung der Frauenfiguren, die nicht als Staffage, sondern als aktiv das Geschehen mitbestimmende »strong players« gestaltet sind (Spector 2012), und die ganz unterschiedliche soziale Rollenmodelle – einschließlich derer, die verweigert werden – verkörpern, was wiederum an die Romane C.S. Lewis' oder Ursula K. Le Guins

---

**3** | Zu dieser Tiefenschicht tragen neben zahlreichen Stellen in *ASOIAF* selbst auch Martins andere Werke in der selben »storyworld« bei; vor allem die fiktive historisch-geographische Chronik *The World of Ice and Fire* (Martin 2014), aber auch die sogenannten »Dunk and Egg-Stories« *The Hedgeknight*, *The Sworn Sword*, *The Mystery Knight*, inzwischen als Sammelband erschienen (Martin 2015a) und *The Rogue Prince* (Martin 2015b).

**4** | Mit Ausnahme der Prologe aller bisherigen Bände (sowie den Epilogen bei *AGOT* und *ADWD*).

gemahnt. Hier, wie auch in anderen Außenseiter-Rollen (z.B. Bastarden, Kleinwüchsigen, Übergewichtigen etc.) zeigt sich auch die besondere Bedeutung von Familien-, Clan-, Feudal- und anderen Sozialstrukturen für die Figurendynamik. Dabei offenbart sich ein quasi soziologischer wie auch sozialpsychologischer Blick auf die Handlungsträger und ihre jeweilige Motivation, die nicht selten im Konflikt mit den gesellschaftlichen Zwängen deren repressive Strukturen umso deutlicher hervorkehrt. Dadurch werden moralische Codes auf eine Weise hinterfragt, die sich einem naiv-schlichten, rigide fixierten Schema von Gut und Böse, das ja so häufig in der Fantasy anzutreffen ist, verweigert (Anglberger u. Hieke 2012).

Der immense Detailrealismus in der Schilderung der fiktiven Welt, der sich auf die soziale Sphäre ebenso bezieht wie auf religiöse Bräuche oder alltägliche Verrichtungen, aber auch auf Architektur, Speisen, Getränke, Waffen sowie die Elemente der natürlichen Welt, trägt weiterhin zur überzeugenden Schöpfung einer fiktiven Welt in dem Sinne bei, wie Roland Barthes dies als Realitätseffekte des Akzidentiellen für die Schreibweise des (französischen) Realismus bestimmt hatte (Barthes 2005). In der Tat erinnert Martins Detailfetischismus, der allerdings auch die motivischen Verknüpfungen dabei keineswegs außer Acht lässt, an entsprechende Verfahren etwa bei Thomas Hardy. Hinzu kommt, dass die Tradierungszusammenhänge, mit denen auf die mythische oder historische Vergangenheit der dargestellten Welt verwiesen werden, selbst im Text kritisch hinterfragt werden. Mit anderen Worten wird eine immanente, aber z.T. auch explizite Diskurskritik à la Foucault betrieben, indem aufgezeigt wird, dass Tradierung und kollektives Gedächtnis immer interessengeleitet funktionieren, dass Diskurse immer von Machtinteressen geprägt sind – was in das Archiv des kollektiven Gedächtnisses eingeht und in welcher Form, entscheiden die Träger der Macht.

Zur Vertiefung dieser Beobachtungen und als eine Form der wissenschaftlichen Annäherung an das Phänomen *ASOIAF/GOT* veranstaltete die Ludwig-Maximilians-Universität München vom 9. bis 11. Oktober 2015 unter dem Titel »Winter is coming – Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins *A Song of Ice and Fire/Game of Thrones*« eine Tagung auf Schloss Blumenburg, dem ehemaligen Jagdschloss der Wittelsbacher Herzöge, in den Räumen und mit freundlicher Unterstützung der dort ansässigen Internationalen Jugendbibliothek. Diskutiert wurden Fragen der narrativen Verfahren, der Konstruktion einer epischen Sekundärwelt, der Personendarstellung und insbesondere auch der Gender-Konzeption. Da die Phantastik ein hochgradig hybridisierender ästhetischer Modus ist, lag ein weiterer Schwerpunkt auf den intertextuellen Phänomenen, den Anspielungen wie den möglichen Quellen – historisch, mythisch, literarisch etc. – sowie zahlreichen relevanten Kontexten und Traditionsbezügen. Die mediale Zweitverwertung ursprünglich literarisch entwickelter Sekundärwelten in Film, Rollen- und Computerspiel sowie in allen Formen des Spielzeugs und Merchandisings (etwa unter dem Brand »Valyrian Steel« vertriebene Nachbildungen von Waffen aus *ASOIAF* bzw. *GOT*) bildeten einen weiteren thematischen Akzent. Davon ausgehend wurde auch aus kultursoziologischer Perspektive die

Frage nach der Signifikanz solcher Phänomene für unsere Gegenwartskultur erörtert. Das schließt nicht zuletzt die politische Dimension mit ein, etwa in der Frage: Steigt bei einer kollektiv empfundenen und anscheinend unkalkulierbaren Bedrohung die Sehnsucht nach der Familie als der – scheinbar (und dies zu hinterfragen, ist auch eine Qualität der Romane) – stabilsten und verlässlichsten sozialen Entität? Denn auch in diesem Sinne lässt sich das Motto des Hauses Stark deuten: »Winter is coming«.

*ASOIAF/GOT* repräsentiert in einer wesentlich an unserem zeitgenössischen Wirklichkeitsverständnis orientierten Art und Weise eine Fantasy der Krise, wobei die Krise alle Lebens- und Gesellschaftsbereiche umfasst: vom kosmisch-ökologischen über den politisch-gesellschaftlichen bis zum familial-individuellen Bereich. Natürlich gehört die Krise seit den Anfängen zum Kernbestand der narrativen Chronotopen der Fantasy – bereits die »taproot texts« der Fantasy, die antiken Epen wie *Gilgamesch*, die *Ilias* oder die *Odyssee*, drehen sich um solche Krisen, ebenso wie die für Fantasy ebenfalls als Quellen relevanten arthurischen Stoffe des Mittelalters (Clute 1999). In den meisten Fantasy-Welten bezieht sich die Krise jedoch häufig nur auf eine Instabilität in den Machtverhältnissen oder den Verlust des Gleichgewichts einer prästabilisierten Ordnung, die am Ende wiederhergestellt wird, wie dies in den Werken von J.R.R. Tolkien oder C.S. Lewis der Fall ist (wofür der Katholik Tolkien den Terminus der »eucatastrophe« erfand; Tolkien 1969: 68). Häufig herrscht auch ein polares Verhältnis hinsichtlich der ethischen Parameter vor, d.h. Gut und Böse sind klar umrissen und mehr oder minder statisch verteilt, Werte wie Freundschaft, Treue, Tapferkeit etc. werden nicht hinterfragt, sondern nur erprobt, moralische Grauzonen sowie charakterliche Ambivalenzen halten sich in erkennbaren Grenzen, weshalb die Protagonisten, wie die Figuren in der antiken Tragödie oder im antiken Epos, mehr als Repräsentanten ihrer Welt denn als reale Charaktere fungieren. Die Krise gehört hier zur Topik der mythischen Heldenreise, wie sie Joseph Campbell beschrieben hat (Campbell 1999: 91-95), und es besteht eigentlich a priori kein Zweifel daran, dass der Held die Prüfungen, die ihm auferlegt sind, bestehen wird, wie Herakles im antiken Mythos.

In *ASOIAF* hingegen wird die Krise in einer Komplexität dargestellt, die alle Bereiche der Gesellschaft und der Natur, des persönlichen und sozialen Lebens umfasst und erschüttert. Hierbei spielen auch Erfahrungen absoluter Kontingenz eine wesentliche Rolle. Betrachtet man die Kontingenzerfahrung als die zentrale Signatur der Moderne, so kann man behaupten, dass mit *ASOIAF* und *GOT* die Fantasy, die als Genre ja eigentlich ein Kind des modernen Zeitalters ist, nun auch epistemologisch und philosophisch dort angekommen ist (zum Verhältnis von Modernismus und Postmodernismus in der Fantasy siehe Casey 2012). Wesentlichster Ausdruck dieser Kontingenzerfahrung ist die Gestaltung des Todes in *ASOIAF* und *GOT*. Seit der Hinrichtung Eddard Starks, den man aufgrund der

Tatsache, dass ihm mehr Perspektivkapitel<sup>5</sup> als den anderen Protagonisten zugestanden werden, als Hauptfigur des ersten Bandes bezeichnen kann, ist klar, dass jederzeit mit dem unzeitigen Ableben auch zentraler Charaktere gerechnet werden muss. Gerade dieser eklatante und für die Reihe signifikante Verstoß gegen die sonstigen Genrekonventionen der Fantasy macht deutlich, dass das Skandalon der Sterblichkeit als radikalste Form der Kontingenz von Martin äußerst ernst genommen wird.

Jedoch heißt dies nicht, dass Martin mit allen Konventionen des Genres bricht. Gegenüber diesen Fällen des Kontingenten, die jeweils vor allem Einzelschicksale betreffen, offenbart sich schon im Zyklustitel *A Song of Ice and Fire* ein klassisches Grundelement der Fantasy. Denn, so ist aus den bisherigen Hinweisen des Texts zu schließen, es handelt sich letztlich beim finalen Ziel der Fiktion wahrscheinlich um die Wiederherstellung des Gleichgewichts von Eis und Feuer, das in der Welt von Westeros und Essos verloren gegangen ist. Diese Wiederherstellung des Gleichgewichts verbindet Martins Weltentwurf mit etwa der Welt von Earthsea in Ursula K. Le Guins gleichnamiger Fantasy-Reihe (Langford 1999). Es ist also letztlich das Verhältnis von Providenz und Kontingenz, das Martins Reihe auszeichnet, wobei über weite Strecken die Providenz kaum erkennbar ist. Man darf gespannt sein, wie sich der Heilsplan in der ›World of Ice and Fire‹ en detail entfalten und in welcher Gestalt (oder welchen Gestalten) sich das Gleichgewicht wieder manifestieren wird.

Mit Blick auf die Komplexität der multimedialen »storyworld« (Ryan/Thon 2014) von *ASOIAF* und *GOT* haben sich verschiedene thematische Zentren von Fragestellungen herauskristallisiert, die gewissermaßen die Leitlinien für die Beiträge der Tagung lieferten. Diese thematischen Zentren, die auch dem Call for Papers zugrunde lagen, lauten:

## **1. »All dwarves are bastards in their fathers' eyes.« – Familien-Politik und dynastische Fragen**

*ASOIAF* stützt sich wie keine andere moderne Fantasy-Reihe auf die Institution der Familie. Dabei orientiert sich *ASOIAF* an mittelalterlichen Feudal- und Sozialstrukturen, die nicht nur als Teil des Settings fungieren, sondern denen in hohem Maße handlungsmotivierende Funktionen zukommen. Die handlungsbestimmenden Konflikte resultieren zu großen Teilen aus den Spannungen der mächtigen Familien untereinander wie auch innerhalb dieser Familien. Zugleich thematisiert *ASOIAF* auch die Problematik einer solch rigiden, weitestgehend sozial immobilen und durch Geburtsrecht und Familienzugehörigkeit bestimmten Gesellschaftsstruktur und deren Ausgrenzungsmechanismen anhand solcher Gestalten wie Bastarde, Krüppel und Outcasts. Neben solchen Familienverbän-

den existieren aber auch quasi-familiäre Sozialverbände wie die Night's Watch, die Maester der Citadel, die Kingsguard sowie religiöse Orden und militärische Verbände wie die Brotherhood without Banners oder die Second Sons.

In seinem Beitrag »Power in a King's blood. Genealogie als Schlüsselmotiv in *ASOIAF*« zeigt *Stefan Donecker* die lange Traditionslinie des genealogischen Denkens in der Fantasy auf, in der Martin steht, und untersucht die Funktionen des Motivs Genealogie für die Romanreihe. Dabei sieht er in diesem bekannten Topos der Fantasy eine konventionalisierte Grundlage, durch deren Brechung es Martin möglich wird, den sich abzeichnenden Kollaps und Neubeginn in *ASOIAF* vorzubereiten.

*Anja Müller* analysiert in »Mad, Bad and Dangerous to Know, or The Pride of the Rock? Expeditionen in die symbolische Höhle der Löwen von Lannister« das Haus Lannister im Überblick und in Einzeldarstellungen seiner Mitglieder sowohl in Bezug auf ihre Repräsentationsstrategien nach außen als auch auf ihre Selbstwahrnehmung als »Lions« und umreißt die Bedeutung des Konzeptes der adeligen Familie in Westeros.

## **2. »Sharp steel and strong arms rule this world, don't ever believe any different.« – Kulturgeographie und Geopolitik**

Kulturelle Konsolidierungsprozesse leben immer von der Bestimmung des Verhältnisses von Eigenem und Fremden sowie dessen Tradierung – daraus entsteht die jeweilige Ideologie. Dazu gehört auch stets ein fest umrissener Raum, in dem sich diese kulturellen Selbstbestimmungsprozesse vollziehen und der durch mehr oder minder rigide Grenzen (z.B. the Wall) definiert ist. Dabei werden Transformationsprozesse vorgenommen, die nicht selten in Unterdrückung, Verdrängung, Zerstörung und Auslöschung dessen, was als »anders« fixiert wird, kulminieren (z.B. the Children of the Forest). So prägen die dynastischen Strukturen der Eroberer den Raum immer wieder aufs Neue und setzen einen unbedingten Assimilationsdruck, der nur die Alternative zwischen Anpassung oder Tod – in manchen Fällen auch Exil – kennt. Die Welt von *ASOIAF* ist durchgängig von kolonialistischen Mechanismen geprägt, die selbst da greifen – und mithin implizit problematisiert werden –, wo tatsächlich ein zivilisatorischer Fortschritt erreicht wird (z.B. Daenerys Targaryens Sklavenbefreiungs-Feldzug).

*Igor Eberhard* untersucht in »Der Norden als Topos und Chance. Antagonisten, Antistruktur und (Anti-)Helden in *ASOIAF*« das semantische Potential des Nordens in *ASOIAF*. Er entdeckt nach einer Aufarbeitung der nördlichen Topoi der Fantasy den Norden bei Martin als komplexe Raum- und Bedeutungsordnung, die einerseits genretypisch eine die Welt in ihrer Struktur erschütternde Bedrohung

liefert, andererseits bringt der Norden als ›Antistruktur‹ auch Außenseiter und harte Heldenfiguren hervor, welche die große Bedrohung abwenden könnten.

Dagegen beschäftigt sich *Mario Grizelj* in seinem Beitrag »Beyond the Wall. Alteritätsdiskurse in *GOT*« mit der Wall als sozialer und kultureller Grenze. Mittels Konzepten von Alienität und Alterität werden verschiedene Dimensionen von Fremd- und Andersheit vorgestellt und die große Grenzmauer auf ihre innerfiktionale wie auch narrative Funktion hin untersucht.

### **3. »The gods are blind. And men only see what they wish.« – Religion und Mythen**

Die Präsentation von unterschiedlichen Religionen erreicht in *ASOIAF* eine bislang in der Fantasy kaum vorhandene Komplexität, die über die klassische Verwendung metaphysischer Systeme als quasi epistemische Erklärung für die Ereignisse des Wunderbaren innerhalb des Weltmodells bei weitem hinausgeht. Gleichzeitig werden Religionen und Mythen auch als politische Instrumente in den Händen religiöser und säkularer Institutionen charakterisiert. Die Folge dieser doppelten Charakterisierung ist ein Spannungsverhältnis, das Religionen und Mythen nie zweifelsfrei in einer festen diskursiven Position lokalisiert. Trotzdem lassen sich unterschiedliche Grade an metaphysischen Wirkungspotenzen der diversen Religionen in den bislang erschienenen Bänden der Reihe konstatieren: Von kompletter Wirkungslosigkeit (*The Seven*) bis zum veritablen Wunder der Wiederauferweckung von den Toten (*R'hllor/Lord of Light*).

In »What is dead may never die, but rises again, harder and stronger. Religion als Macht in *ASOIAF*« diskutiert *Rainer Emig* den Zusammenhang zwischen intradiegetischen Religionen und Machtstrukturen. Die pluralisierenden religiösen Strukturen in Westeros, Essos und Beyond sind damit gleichzeitig auch unterschiedliche Ausprägungen des Machtdiskurses im Text. Als unterstützender Faktor von Machtpolitik hat Religion nicht nur einen festen Platz in der Welt von *ASOIAF*, sondern zeigt die Wandelbarkeit und gesellschaftlichen Ausprägungsformen von religiöser Praxis und Institutionalisierung im Text.

*Dominic Frenschkowski* widmet sich in »Feuer innerhalb und außerhalb von *ASOIAF*« der Symbolik und religiösen Motivik des Feuers. In Feuergottheiten wie dem indischen *Agni* oder nordischen Feuerriesen aus Muspellsheim bis hin zu Feueropfern für den aztekischen *Huehuateotl* zeigt sich eine Traditionslinie, die besonders in der Verehrung des Lord of Light – R'hllor – eine Entsprechung in der Welt Martins findet. Vom Feuer als Waffe gegen das Böse bis hin zur schöpferischen und prophetischen Urgewalt entfaltet der Beitrag alle Facetten, die für den elementaren Widerstreit aus Ice and Fire namensgebend sind.

Als Gegenstück zeigt *Marco Frenschkowski* in »Mythologien des Nordens: von Hyperborea nach Westeros. Eine mythologische Amplifikation zu ASOIAF« die kulturhistorischen Tiefendimensionen des Nordens als einen mythischen Raum auf. Die bei antiken Vorstellungen beginnende und über biblische, altnordische und indische Quellen führende tour d'horizon macht allerdings auch deutlich, dass seit dem 19. und 20. Jahrhundert verstärkt obskure esoterische Bewegungen diese Konzepte okkupierten – und zu einem Bindeglied der entsprechenden literarischen Verarbeitungen im Bereich der Fantasy geworden sind.

*Johannes Rüster* unterzieht in »7=1: Der Glaube an die Sieben als synthetische Religion zwischen Apodiktik und Paraklese« den Faith of the Seven als dominante Religion von Westeros einer theologisch fundierten intratextuellen wie auch Rezeptionsästhetischen Analyse. Dabei zeigt sich der Faith of the Seven als vertrauter kultursemiotischer Anker zwischen in ihrer Wirkmächtigkeit kaum erklärbaren Kulte und exotischen Religionen. Die Vertrautheit dieser Synthetikereligion lässt auch die in ihr diskutierten Problemfälle religiöser Weltdeutung (Korruption, Fanatismus u.v.m.) unmittelbar an Rezipienten herantreten.

#### **4. »If a girl can't fight, why should she have a coat of arms?« – Gender-Diskurse und soziale Fragen**

Das Gesellschaftsmodell von ASOIAF basiert auf einer quasi-mittelalterlichen feudalen Sozialstruktur, in der die Rollenzuweisungen fixiert sind. Gerade Figuren, die von den strukturellen Rahmenbedingungen diskriminiert werden – Frauen, Krüppel, Bastarde (in der ASOIAF-Terminologie), Vertreter anderer Ethnien sowie alle Formen sozialer Outcasts – avancieren in ihrer Auseinandersetzung mit den Diskriminierungen und Beschränkungen, die ihnen aufgezwungen werden, zu zentralen Handlungsträgern. Von ihrer Agency wird der Plot in ebenso entscheidender Weise geprägt wie von den Repräsentanten der hegemonialen Macht. Gerade im Zusammenstoß bzw. Konflikt der Agencies der Outsider mit denen der vermeintlich Mächtigen wird die Handlung vorangetrieben. Dabei weicht die scheinbar so rigide soziale Positionierung auf und die Figuren erleben einen Wandel ihres sozialen und machtpolitischen Status – daran offenbart sich die prekäre Labilität der vermeintlich so festgefügtten gesellschaftlichen Ordnung.

*Hans Richard Brittnacher* führt in seinem Aufsatz »Bastarde und Barbaren. Utopien des Hybriden in GOT« die Differenzierung zwischen »dynastischen« und »moralischen« Bastarden ein – wobei eine Figur wie Ramsay Snow/Bolton durchaus in beide Kategorien fällt. Sowohl Bastarden als auch Barbaren kommt eine besondere Rolle bei der Dekonstruktion der moralisch dekadenten Verkommenheit von Westeros zu: Bastarde erfüllen gewissermaßen die pikareske Funktion der soziale Misspraktiken entlarvenden Underdogs, der Furor der Barbaren richtet sich auf die Zerstörung dieser heruntergekommenen dynastischen Ordnung.



In »A Knight's a sword with a horse«. Bilder von Ritterschaft und die Waffen der Frauen in *ASOIAF*« untersucht *Corinna Dörrich* unter breiter Einbeziehung mittelalterlicher Vorbilder die soziopolitische Bedeutung des Konzepts der Ritterschaft als prägendes Symbol des Adels von Westeros. Ritterschaft erscheint in *ASOIAF* als Ideal, das durch Mythen und Legenden mit positiven Werten aufgeladen wird. Ritterliche Ehre und Identität, ritterliche Gewalt und ihre Legitimierung werden durch Gegenfiguren wie Sandor Clegane und Außenseiter wie den »weiblichen Ritter« Brienne of Tarth aber auch nachhaltig hinterfragt und entlarvt.

*Felix Schröter* betrachtet in »Von Kriegerinnen und Gebärmaschinen. Weibliche Figuren in *GOT*-Computerspielen« Frauendarstellungen in Videospieladaptionen von *GOT*, gerade im Hinblick auf die differenzierte Darstellung in Roman und Serie. Dabei zeigt sich in der intermediären Adaption das volle Spektrum möglicher Darstellungen von selbstbestimmten Kriegerinnen bis hin zu Gebärmaschinen. Der Einfluss genrespezifischer Darstellungskonventionen auf die Umsetzung des Stoffes, aber auch die Ausnutzung des darstellerischen Spielraums von *ASOIAF* durch neuere Spiele werden deutlich.

## **5. »When you play the game of thrones, you win or you die. There is no middle ground.« – Ethik, Moral und Politik**

*ASOIAF* hinterfragt in einer in der Heroic Fantasy bislang unbekannten Differenziertheit die Codes von Ethik, Moral und Politik. Die Konflikte in der erzählten Welt sind auch immer Konflikte unterschiedlicher moralischer oder ethischer Codes, von denen aber keiner von einer übergeordneten Instanz als »gut« oder »böse« markiert ist. Dabei spielt eine nahezu machiavellistisch zu nennende Trennung zwischen öffentlichem Erscheinungsbild und tatsächlichem Verhalten der politischen und militärischen Entscheidungsträger eine wesentliche Rolle (Schulzke 2012). Die medialisierende, auf ein Ideal von Rittertum abzielende Kultur von Westeros wird als eine Scheinideologie entlarvt (vor allem anhand der Desillusionierung der zunächst an die Realität dieser Ideale naiv glaubende Sansa Stark). Die Inkompatibilität von ethischen und moralischen Idealen mit den pragmatischen Erfordernissen der Realpolitik wurde in der Fantasy noch nie auf so umfängliche Weise thematisiert wie in *ASOIAF*. Dem entspricht auch, dass den zentralen Figuren eine enorme Entwicklung zugebilligt wird, innerhalb derer sich erstaunliche Wandlungen vollziehen (z.B. bei Jaime Lannister).

*Michael Baumann* wagt in »The King is dead – long live the Throne? Zur Legitimation von Herrschaft in *ASOIAF*« den Brückenschlag zwischen Westeros und (Max) Weber. Er legt Webers einflussreiche soziologische Konzeption von Herrschaft auf die Romane an und untersucht, wie Webers Konzeptionen charismatischer, traditionaler und rationaler Herrschaft in *ASOIAF* wirksam sind. Die aus

dem Zusammenspiel der Herrschaftstypen resultierende soziopolitische Komplexität und Ambivalenz bricht mit der für *High Fantasy* klassischen Annahme legitimer Herrschaft – ein Grund für die Martin zugeschriebene Innovativität.

Die besondere Rolle Daenerys' und ihrer Drachen untersucht *Christoph Petersen* in »Die drei Drachen des Königs. Politische Theologie in *ASOIAF*«. An mittelalterlich-frühneuzeitliche Konzepte politischer Theologie angelehnt, zeigt der Beitrag die theologische Legitimationsstrategie von Daenerys' Herrschaft: den politischen Körper, den sie durch ihre Identität als »Mother of Dragons« besitzt.

*Peter Seyferth* blickt in »Realistische Fantastik. Macht in *ASOIAF*« anhand verschiedener Theoretiker des politischen Realismus von Thukydides über Macchiavelli bis Hobbes auf die Frage, ob und inwiefern *ASOIAF* »realistische« Fantasy ist, und zeigt die zahlreichen fruchtbaren Perspektiven dieses Ansatzes ebenso wie seine Grenzen für das Konzept der Macht in Westeros auf.

## **6. »A reader lives a thousand lives before he dies [...]. The man who never reads lives only one.« – Das Archiv und die Medienreflexion**

Die Komplexität und Tiefe der Sekundärwelt von *ASOIAF* wird nicht zuletzt durch eine ebenso detailliert wie ambivalent gestaltete Historie erreicht. Die Widersprüche und Konvergenzen unterschiedlicher Überlieferungstechniken, wie die schriftlichen Aufzeichnungen der Maester und die mündlich überlieferten Märchen, Mythen und Lieder,<sup>6</sup> eröffnen so nicht nur den Zugriff auf einen komplexen historischen Diskurs, sondern zeigen auch deutlich den formativen Einfluss der jeweils herrschenden, teilweise miteinander in Konkurrenz stehenden Ideologien, die die Überlieferung in ihrem Sinn zu steuern und zu dominieren versuchen. Michel Foucaults Prämisse, dass der Diskurs Ausdruck der Beschneidungen und Ausgrenzungen von alternativen Sinnpotentialen durch die Macht darstellt, wird in besonderer Weise in der Welt von *ASOIAF* reflektiert, was in dieser Komplexität für die Heroic Fantasy eher ungewöhnlich ist. Neben der physischen Gewalt des Schwerts wird Macht auch als Diskursmacht thematisiert. Die Differenz zwischen offizieller und inoffizieller Überlieferung wird in *ASOIAF* häufig durch die Differenz der Medien indiziert, vor allem was den Aspekt von – offizieller – Schriftlichkeit und – inoffizieller – Mündlichkeit betrifft, womit die Existenz verschiedener Formen des Archivs, ja divergenter Archive illustriert wird, die zwischen kommunikativem und kollektivem Gedächtnis changieren.

*Robert Baumgartner* untersucht in »Myrish Swamps and Fat Pink Masts: Sexualität in *ASOIAF*/*GOT* und die Konventionen der Fantasy« die Darstellung und

---

**6** | Wenn man <[www.awoiaf.org](http://www.awoiaf.org)> (Category: Songs) glauben darf, finden sich intrafiktional allein 59 Songs.

Funktion von Sexszenen in Büchern und TV-Serie, wobei er sie sowohl mit Fantasy im Allgemeinen vergleicht als auch ihre Relevanz für das phantastische Worldbuilding aufzeigt. Zur einschlägigen Kritik an *ASOIAF* nimmt er insofern positioniert Stellung, als er die Sexszenen als narrativ notwendig und nicht voyeuristisch motiviert zeigt.

In »Fechten als Strukturelement. Binnennarrative Transformation des Zweikampfes in *ASOIAF*« setzt sich *Matthias Langenbahn* aus der Perspektive eines Fechtlehrers der Deutschen Fechtschule mit den Zwei- und Schiedskämpfen von *ASOIAF/GOT* auseinander. Die aus Materialien und rekonstruierten Techniken des historischen Fechtens herausgearbeitete Doppelfunktion des Schwertes als Werkzeug und Symbol wird auf *ASOIAF* übertragen: Zweikämpfe sind nicht nur als komplexe Mikroerzählungen in die Romane eingebettet, sondern eröffnen auch einen eigenständigen intradiegetischen Symboldiskurs.

*Christian Weng* liefert in »Techniken und Funktionen von Filmmusik am Beispiel von *GOT*« eine grundlegende Einführung in Funktionen und Methoden von Filmmusik, um mit diesem Instrumentarium dann exemplarisch Ramin Djawadis Konzeptionen der Filmmusik von *GOT* zu untersuchen. Er stellt einige Leitmotive vor, zeigt die musikalisch geschaffenen Familienidentitäten von Starks und Lannisters auf und widmet sich insbesondere dem an Bruckners 8. Sinfonie angelehnten »Main Title«.

## **7. »Prophecy is like a half-trained mule [...]. It looks as though it might be useful but the moment you trust in it, it kicks you in the head.« – Rätsel und Mystifikation, Träume und Prophezeiungen**

*ASOIAF* zeichnet durch eine für den Bereich der Fantasy zunächst eher aufgeklärte epistemologische Position der Weltsicht aus, für die die Maester der Citadel – gewissermaßen die Repräsentanten des wissenschaftlichen Denkens – einstehen. Dagegen lässt sich im Verlauf der Geschichte von *ASOIAF* nach der Geburt der Drachen eine Zunahme übernatürlicher Phänomene beobachten, die an der alleinigen Legitimität des entmystifizierten, modern-rationalistischen Weltzugangs zweifeln lassen. Diese Phänomene in ihrer Valenz und ihren Erklärungen werden selbst zu Diskursen in der erzählten Welt. Dazu zählen in hohem Maße auch die zahlreichen Prophezeiungen, Visionen und Träume. Hinzu kommt, dass viele Zusammenhänge natürlicher Art rätselhaft und über weite Strecken unaufgeklärt bleiben, wie z.B. die Herkunft Jon Snows, aber von einer großen Relevanz für den Gesamtzusammenhang der Erzählung sind. Hierbei werden alternative Fahrten gelegt, die zu konkurrierenden Erklärungsmustern führen. Das Rätsel wird so auf eine narrativ anspruchsvolle Weise zum Basisbestandteil der erzählten Welt.

Tobias Eder wirft in »Warlocks, Wargs and White Walkers. Obskures und Übernatürliches als Phänomene des Fremden in ASOIAF« die Frage nach dem Stellenwert des Übernatürlichen in der »realistischen« Fantasy-Welt von Westeros auf. Die Einbrüche des Phantastischen werden dabei als explizite Markierungen der Andersheit verstanden und dadurch unterschiedliche Figuren zwischen den Sphären des Rationalen und Übernatürlichen verortet. Besondere Aufmerksamkeit gilt den Grenzgängern zwischen beiden Bereichen, die deswegen eine Sonderstellung in der Handlung der Romane einnehmen.

Im Beitrag von Markus May, »The Gods are blind. And men see only what they wish.« Zur Funktion der Mystifikationen und Rätsel in ASOIAF« wird exemplarisch der Frage nachgegangen, welche ästhetische Funktion den zahlreichen Elementen des Rätselhaften für das Erzählganze zukommt. May argumentiert, dass es sich hierbei um Verfahren handelt, die aufgrund einer epistemischen Verunsicherung zur Struktur und Qualität einer »immersive fantasy« (nach Farah Mendlesohn) beitragen.

## **8. »The oak recalls the acorn, the acorn dreams of the oak, the stump lives in them both.« – Transmedialität**

Die Welt von ASOIAF wird längst nicht mehr nur durch die gleichnamige Romanreihe erzählt. Diese bildet vielmehr die Basis eines kontinuierlich expandierenden transmedialen Universums bzw. einer »storyworld« im Sinne der Arbeiten von Henry Jenkins oder Marie-Laure Ryan u.a. Das bekannteste Beispiel transmedialer Übertragung ist zweifellos HBO's TV-Serie *Game of Thrones*: Sie ist zwar im engeren Sinne bis zur 6. Staffel als Adaption zu bezeichnen, transformiert den Ursprungsstoff jedoch durch die Anpassung an die spezifische Medialität des seriellen TV-Formats in so signifikanter Weise, dass sie als ein durchaus eigenständiger Forschungsgegenstand Interesse beanspruchen darf. Diese ästhetische Anreicherung durch transmediale Prozesse setzt sich in den im selben fiktiven Universum angesiedelten, allerdings zu einem früheren Zeitpunkt als ASOIAF spielenden Erzählungen wie den Kurzromanen (novellas) bzw. graphic novels um »Dunk and Egg« oder den ebenfalls in der Welt von ASOIAF situierten Videospielen fort (ein von Telltale Games entwickeltes Adventure mit der TV-Lizenz erscheint z.Zt. episodewise<sup>7</sup>); erweitert wird das Ganze durch ergänzende Materialien wie Sachbücher zur Geographie, Geschichte und Kulinarik (Monroe-Cassel/Lehrer 2012) von Westeros und Essos. Dabei findet in diesen supplementären Beiträgen nicht allein eine Ausweitung des ASOIAF-Universums bezüglich seines Detailreichtums, sondern auch hinsichtlich seiner Tiefenstrukturen statt: Divergenzen sowie Interdependenzen zwischen den einzelnen Medienprodukten liefern unterschiedliche Perspektiven auf denselben Stoff und erschaffen so

7 | Siehe den Überblick der Produktionsfirma unter <[telltale.com/series/game-of-thrones](http://telltale.com/series/game-of-thrones)>.

eine Welt, die Rezipienten zur aktiven Partizipation anregt – als Interpretierende und als Archive des Wissens. Dies zeigt sich in besonderem Maße darin, dass mittlerweile mehrere aufwendig gestaltete, differenziert aufgebaute und contentreiche Websites existieren, die der Diskussion und Erforschung des fiktiven Universums von *ASOIAF* gewidmet sind und die in ihrer Summe eine zeitgemäße Form digitaler Enzyklopädik darstellen.

*Franziska Ascher* beobachtet in »Der Drache hat drei Köpfe – Das *GOT*-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel«, in welcher Weise sich die intermediale Adaption der Welt von *ASOIAF* in anderen Medien umsetzen lässt. Dabei fällt das Augenmerk sowohl auf Kritik an bestimmten genretypischen Klischees des agonalen Spielprinzips und Transformations- und Vereinfachungsprozessen, als auch auf bestimmte Stärken des Mediums Computerspiel, in der Auseinandersetzung mit der Agency des Spielers und der Form interaktiven Storytellings.

In »I'm almost a man grown« – Zur Verhandlung von Kindheit und Jugend in *ASOIAF* und *GOT*« thematisiert *Maria Kutscherow* die zahlreichen Jugendlichen und Kinder als Protagonisten von *ASOIAF*, problematisiert die Einordnungsmöglichkeiten der Reihe als Jugendliteratur und zeigt mögliche historisch-mittelalterliche Vorbilder für Konzepte von Kindheit und Erwachsenwerden auf. Abschließend wirft sie einen Blick auf die abweichenden Konzeptionen in *GOT*.

*Simon Spiegel* untersucht in »Everything in the world is about sex, except sex. Sex is about power.« Die Funktion der Sexpositions in *GOT*« die sowohl für Fernsehverhältnisse wie auch die filmische Fantasy ungewohnt expliziten Sexszenen von *GOT* anhand des von Myles McNutt geprägten, in der Diskussion von *GOT* inzwischen etablierten Begriffs der Sexposition. Spiegel lokalisiert den Begriff im Rahmen des *Quality TV*-Diskurses nutzt ihn für eine detaillierte Analyse der Sexszenen von *GOT* und zeigt, dass deren Funktion in der Serie die Sexposition als voyeuristische Informationsquelle weit überschreitet.

In »I read the fucking books!« Subkulturelle Reaktionen auf den Medien- und Publikumswechsel von *ASOIAF* zu *GOT*« zeigt *Tobias Unterhuber* den Erfolg von *GOT* als Teil einer allgemeinen Proliferation subkultureller Inhalte aus dem Bereich der Geek- und Nerd-Kultur. Dabei zeigt er am Beispiel *ASOIAF/GOT* auf, wie subkulturelle Inhalte in den Mainstream aufgehen können, wie eine existente Subkultur auf diese Proliferationsbewegungen reagiert, und schließlich auch, wie sich hier die soziokulturelle Dynamik in den diskursiven Mechanismen von Inklusion und Exklusion verändert.

Ein spezieller Blick auf das Phänomen der Transmedialität für den deutschsprachigen Raum findet sich außerdem auf unserer Tagungswebsite unter <<http://www.winteriscoming2015.germanistik.uni-muenchen.de/interviewcorvuscorax>>: ein

Interview mit *Norbert Drescher* von der deutschen Mittelalterband »Corvus Corax«, am nicht ausgestrahlten Pilotfilm der ersten Staffel GOT beteiligt, der Einblicke in den Dreh wie auch Ausblicke auf die Fankultur der Mittelalterszene gibt.

\*\*\*

Eingedenk der Worte Tyrions, »A little bloody gratitude would make a nice start« (ASOS 63), möchten die Herausgeber denjenigen Dank abstatten, deren großzügige Unterstützung die Tagung und die Publikation ermöglicht haben:

Der Exzellenzinitiative LMUexcellent sowie der Förderung studentischer Forschung von Lehre@LMU gebührt Dank für die generöse finanzielle Förderung der Tagung.

Der Webaufttritt (<[www.winteriscoming2015.germanistik.uni-muenchen.de](http://www.winteriscoming2015.germanistik.uni-muenchen.de)>) wurde freundlicherweise von Frau Dr. Ilse Wurdack (Internetdienste der LMU) betreut.

Für die Bereitstellung der wunderbaren Tagungsräume in historischem Ambiente sei der Internationalen Jugendbibliothek auf Schloss Blutenburg gedankt, besonders deren Leiterin Frau Dr. Christiane Raabe sowie Frau Petra Wörsching.

Den Hilfskräften der Tagung, Felicia Brembeck, Maria Oberlinner und Stephanie Huttenloher, sind wir für ihre tatkräftige Unterstützung beim Ablauf der Veranstaltung herzlich verbunden.

Unserem Sponsor Frau Eva Schuster von der Firma Lampenschirme Pommer verdanken wir vielfältige Illuminationen.

Last, not least möchten wir dem transcript Verlag für seine Bereitschaft danken, diesen Band in ihr Programm aufzunehmen, und für sein großes Engagement während der Produktionsphase, die von Johanna Tönsing und Gero Wiehrichs bestens betreut wurde.

*Markus May, Michael Baumann, Robert Baumgartner und Tobias Eder*

## LITERATUR

Adair, Jaime (2016a): Does Ramsay need to kill his rivals? 03.05.2016. 22.07.2016.  
<<http://history-behind-game-of-thrones.com/warofroses/ramsay-kills-rival>>

Adair, Jaime (2016b): A Greensighting of Mad King Aerys. 31.05.2016 22.07.2016.  
<<http://history-behind-game-of-thrones.com/warofroses/greensighting-aerys>>

Anglberger Albert J.J./Alexander Hieke (2012): »Lord Eddard, Queen Cersei Lannister: Moral Judgments from Different Perspectives«, in: Henry Jacoby, Henry (Hg.): Game of Thrones and Philosophy. Logic Cuts Deeper than Swords. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons. S. 87-98.

- Attebery, Brian (1992): *Strategies of Fantasy*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
- Bachtin, Michail M (1979): *Die Ästhetik des Wortes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (2006): »Der Wirklichkeitseffekt«, in: Ders.: *Das Rauschen der Sprache. Kritische Essays IV*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 164-172.
- Campbell, Joseph (1999): *Der Heros in tausend Gestalten*. Aus dem Amerikanischen von Karl Koehne. Frankfurt a.M./Leipzig: Insel Taschenbuch Verlag.
- Casey, Jim (2012): »Modernism and Postmodernism«, in: James, Edward/Mendlesohn, Farah: *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge: Cambridge University Press. S. 113-124. <http://dx.doi.org/10.1017/CCOL9780521429597.011>
- Clute, John (1999): »Taproot Texts« in: Clute, John/Grant, John (Hg.): *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Griffin. S. 921f.
- Langford; David (1999): »Balance« in: Clute, John/Grant, John (Hg.): *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Griffin. S. 81f.
- Martin, George R.R./Garcia, Elio/Antonsson, Linda (2014): *The World of Ice and Fire. The Untold History of Westeros and The Game of Thrones*. London: Random House.
- Martin, George R.R. (2015a): *A Knight of the Seven Kingdoms: Being the Adventures of Ser Duncan the Tall, and his Squire, Egg*. New York: Bantam Books.
- Martin, George R.R. (2015b): »The Rogue Prince, or, a King's Brother«, in: Martin, George R.R./Dozois, Gardner (Hg.), *Rogues*, London: Titan Books. S. 869-909.
- Monroe-Cassel Chelsea/Lehrer, Sariann (2012): *A Feast of Ice and Fire: The Official Game of Thrones Companion Cookbook*. Introduction by George R.R. Martin. Bantam Books, New York.
- Ryan, Marie-Laure/Thon, Jan Noël (Hg.) (2014): *Storyworlds across Media. Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press.
- Schulzke, Marcus (2012): »Playing the Game of Thrones: Some Lessons from Machiavelli«, in: Jacoby, Henry (Hg.), *Game of Thrones and Philosophy. Logic Cuts Deeper than Swords*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons. S. 33-48.
- Spector, Caroline (2012): »Power and Feminism in Westeros«, in: Lowder, James (Hg.): *Beyond the Wall. Exploring George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire, From A Game of Thrones to A Dance with Dragons*. Dallas, Texas: BenBella. S. 169-188.
- Tolkien, John Ronald Reuel (1969): »On Fairy Stories«, in: *Tree and Leaf*. Oxford: Oxford University Press. S. 3-84.
- Vaught, Susan (2012): »The Brutal Cost of Redemption in Westeros Or, *What Moral Ambiguity?*«, in: Lowder, James (Hg.), *Beyond the Wall. Exploring George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire, From A Game of Thrones to A Dance with Dragons*. Dallas, Texas: BenBella. S. 89-106.
- Wynne Jones, Diana (2006): *The Tough Guide to Fantasyland*. New York: Firebird.